GOLDEN DISK 64

GOLD Edition

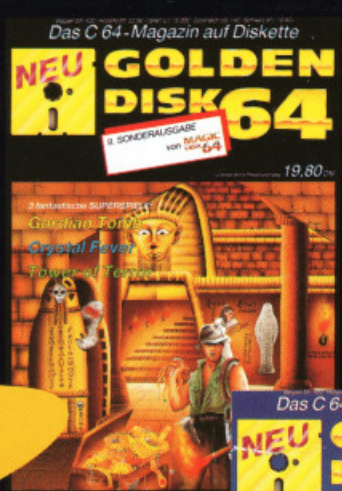
DM 19,80

Belgien bfr. 420
Holland hfl. 23,50
Österreich öS. 145
Schweiz sFr. 19,80
unverbindliche Preisempfehlung

4 Spitzen-Spiele

Lethal Zone
Der Shoot`em up-Hit

Tough Guys
Das Super Karate-Game



Towers of Terror
Das ritterliche Jump`n Run-Spiel

Eskimo Games
Die witzige "Spiele-Olympiade"

mit 2 Disketten

Mehr Infos und Screenshots auf der Rückseite

GOLDEN DISK 64

GOLD Edition

Eskimo Games

1. Operation Snowball

Ihre Freunde sind dabei, ein riesiges Katapult zu bauen, mit dem Sie sie unter den Schneemassen begraben wollen. Einige von ihnen flitzen mit Baumaterial über den Bildschirm. Ihre Aufgabe ist es, Ihre Freunde an deren Vorhaben zu hindern, indem Sie sie mit Schneebällen bewerfen.
Gelingt es Ihnen, 99% Treffer zu erzielen, bevor links und rechts die Katapulte fertiggestellt sind, erhalten Sie 5000 Bounspunkte.
Die Punkteverteilung richtet sich nach den erzielten Treffern:

Fenster kaputtwerfen:	100 Punkte
Große Bierdose:	100 Punkte
Eskimo mit Holzbalken:	100 Punkte
Ballon (drei Treffer nötig):	200 Punkte
Eskimo auf Schlitten:	200 Punkte
Kiste vom Schlitten:	200 Punkte
Kleine Dose:	200 Punkte
Hut des Bären:	300 Punkte
Eskimo hinter den Eiswällen:	300 Punkte

Mit dem Fadenkreuz, welches in alle Richtungen bewegt werden kann, können Sie Ihre Freunde anvisieren. Ein Druck auf den Feuerknopf genügt, und Sie feuern eine Ladung Schnee auf einen Ihrer Freunde ab. Sie sollten sich auch von Zeit zu Zeit bewegen, um nicht ein ideales Ziel für Ihre Freunde darzustellen, die Sie auch mit Schneebällen bewerfen.
übrigens startet der Ballon nur, wenn Ihre Freunde hinter den Eiswällen Sie mit Schneebällen bewerfen und treffen. Sie werden immer getroffen, wenn Sie sich nicht gerade vorher oder während des Abwurfs bewegen (Rolle zur Seite!).

2. Eggsterminator

Aufgabe bei dieser Disziplin ist es in 99 Zeiteinheiten 14 Eier einzusammeln. Pro Ei erhalten Sie 500 Punkte. Es dürfen nur frisch geschlüpfte Küken berührt werden, da sie sonst ins Wasser fallen. Haben Sie es geschafft, 14 Eier einzusammeln, erhalten Sie 5000 Bonuspunkte. Für jede Zeiteinheit, die Sie früher fertig waren, gibt es nochmals 10 Punkte.
Der Eskimo bewegt sich entsprechend den Bewegungen des Joysticks. Um das Gestell hin- und herzuschieben, stellen Sie sich kurz vor das Gestell und drücken Feuer und den Joystick in die Richtung, in die Sie das Gestell bewegen möchten. Sie seilen sich ab, indem Sie den Eskimo über das Seil stellen und den Joystick nach unten bewegen.

3. Ice`n Igloos

Bei diesem Teil des Spieles sollten Sie den angefangenen Iglu am rechten Bildschirmrand innerhalb der 99 Zeiteinheiten fertigstellen. Schaffen Sie diese Aufgabe, so erhalten Sie 5000 Bonuspunkte. Für jede Zeiteinheit, die Sie früher fertig sind, erhalten Sie nochmals 10 Punkte. Für jeden 5-Inch Block bekommen Sie 500 Punkte, für jeden 10-Inch Block 1000 Punkte und für jeden 20-Inch Block 2000 Punkte.
Um einen Iglu zu bauen, benötigen Sie Eisblöcke, die Sie zuerst erstellen müssen. Dazu stellen Sie sich an die Eiswand an der linken Seite des Bildschirmes. Der Eskimo beginnt nun, sich die Hände zu reiben - ein sicheres Zeichen dafür, daß er tierisch friert.
Durch Auf- und Abbewegen des Joysticks (nicht zu heftig - besser regelmäßig) fängt er an, sich einen Eisblock (Cube) zu erstellen. Anhand der Cube-Skala können Sie ersehen, wie groß Ihr Eisblock im Moment ist (5, 10 oder 20 Inch). Sie erhalten die entsprechende Größe, wenn die Cube-Skala genügend anzeigt, und Sie den Feuerknopf drücken. Den 20-Inch Block erhalten Sie automatisch. Mit dem Eisblock in den Armen laufen Sie nach rechts zum Iglu, in welches dieser eingefügt wird. Anhand der Iglu-Skala sehen Sie, wieviele Blöcke noch fehlen, bis der Bau fertiggestellt ist. Achten Sie darauf die Tiere nicht zu berühren, da Sie sonst den Eisblock fallen lassen.

4. Miami Ice

Innerhalb von 99 Zeiteinheiten sollen 20 Eskimokinder mit Eis versorgt werden. Dazu brauchen Sie nur die vollen Eisbecher der Kundschaft zuzuschieben und die leeren Becher aufzufangen. Für jeden gefangenen Eisbecher gibt es 100 Punkte, für 20 bediente Kinder gibt es 5000 Bonuspunkte. Ansonsten richtet sich die Punkteverteilung nach den Gästen:

gelbes Kind:	300 Punkte/1 Eis
weißes Kind:	300 Punkte/1 Eis
grünes Kind:	500 Punkte/2 Eis
graues Kind:	500 Punkte/2 Eis
braunes Kind:	700 Punkte/3 Eis
blaues Kind:	700 Punkte/3 Eis

Sie verlieren Ihren Job als Eisverkäufer, wenn ein Kind das Ende der Theke erreicht hat.
Um ein Eis zu zapfen, bewegen Sie die Spielfigur in Höhe der Theke, an der ein Kind steht und bewegen den Joystick nach rechts und anschließend wieder nach links. Um einen leeren Becher zu fangen, bewegen Sie den Joystick in Höhe der Theke, auf der ein Eisbecher steht.

Um eine Disziplin vorzeitig abzubrechen, drücken Sie die RUN/STOP-Taste.
Im Auswahlmenü haben Sie unter anderem auch die Möglichkeit, eine Disziplin zu trainieren. Dazu wählen Sie mit dem Joystick "Practice a Level" an. Nun müssen Sie lediglich angeben, welchen Teil des Spieles Sie üben möchten. Wählen Sie "Hall Of Fame" an, werden die besten "Eskimos" mit den erreichten Punkten angezeigt. Mittels des Menüpunktes "No. of Players" kann die Anzahl der Spieler (max. vier), die an einem Spiel teilnehmen, mit dem Joystick rechts/links eingestellt werden (Voreinstellung = 1).
Indem Sie "Start Eskimo Games" anwählen, können die gewählten Spieler die vier Disziplinen spielen.

Tough Guys

Eine Karategame besonderer Güte präsentieren wir Ihnen mit diesem Spiel. Ihre Aufgabe ist es, gegen verschieden gute Gegner anzutreten und Ihre Kraft und Tapferkeit zu beweisen. Sie werden nur dann geehrt, wenn Sie alle zwölf Gegner besiegt haben. Die Kämpfe finden in Hannover, Adelaide, Nantes und Montevideo statt, wobei je drei Kämpfe pro Ort ausgetragen werden. Aus jeder Stadt ist eine Sehenswürdigkeit zu sehen.

Nach dem Laden des Titelbildes gelangen Sie durch Druck auf SPACE in den Titelscreen, in dem Sie mit den Tasten F1 und F3 den Ein- bzw. Zwei-Spieler-Modus aufrufen können. Gespielt wird mit dem Joystick in Port 2 (F1) oder mit Joysticks in beiden Ports (F3). Ein laufender Kampf kann durch Drücken der Taste "Q" abgebrochen werden. Sie gelangen danach sofort wieder in den Titelscreen.
Wurde ein Kampf erfolgreich bestritten, erscheint nach kurzer Zeit ein neuer Gegner, der ebenfalls in einer vorgegebenen Zeit besiegt werden muß.

Ein Kampf gilt als gewonnen, wenn Sie zwei volle Punkte erzielt haben, oder wenn Sie nach Ablauf der Kampfzeit den besseren Punktestand besitzen. Halbe bzw. ganze Punkte werden je nach Art der Treffer verteilt. Welche Treffer am wirkungsvollsten sind, werden Sie nach kurzer Zeit selbst herausfinden.

Beim ein-Spieler-Modus ist Ihr Kämpfer der linke auf dem Bildschirm. Der andere Kämpfer wird vom Computer gesteuert.

Joystickbewegung	Aktion
links:	gehe links
rechts:	gehe rechts
hoch:	springe
unten:	ducke
Feuer+links:	Tritt nach hinten
Feuer+links-oben:	Tritt nach hinten-oben
Feuer+rechts:	Tritt nach vorne
Feuer+rechts-oben:	Tritt nach vorne-oben
Feuer+rechts-unten:	Tritt nach vorne-unten
Feuer+unten:	Tritt an den Knöchel
Feuer+oben:	Tritt an den Kopf

Lethal Zone

Eines Tages wird der Planet Luvah von dem mächtigen Stamm der Talos angegriffen. Viele Bewohner des Planeten werden getötet, einige jedoch können sich in die unterirdischen Verteidigungsanlagen des Planeten zurückziehen. Doch die Talos fliegen pausenlos Angriffe gegen das Verteidigungssystem, so daß es nur eine Frage der Zeit ist, bis der Widerstand der Bewohner von Luvah gebrochen sein wird. Zudem werden die Lebensmittelvorräte der Verteidiger immer knapper ...
Sie werden aus den wenigen tapferen Luvah auserkoren, die vier von Talos besetzten Sektoren des Planeten zurückzuerobern. Dazu haben Sie fünf moderne Kampfschiffe zur Verfügung. Am Ende jedes Sektors erwartet Sie ein Sektorkommandant, denn es zu besiegen gilt. Erst wenn der Planet wieder frei ist, können die Luvah wieder ein normales Leben führen.
Lethal Zone wird mit einem Joystick in Port 2 gespielt. Sobald Sie im Titelscreen den Feuerknopf drücken, wird der erste Sektor geladen. Während des Spiels tauchen nach Abschuß von Gegnern hin und wieder Bonussymbole auf, die Sie einsammeln sollten:
Rot: Beam-Schuß
Grün: Fuel
Blau: Doppel-Schuß
Wird der Feuerknopf länger gedrückt gehalten, so wird ein Beam-Schuß aktiviert, der eine große Durchlagskraft hat. Lassen Sie den Feuerknopf wieder los, wird der Schuß abgefeuert. Diese Schüsse sind nur begrenzt verfügbar und können durch Aufnehmen der roten Bonussymbole aufgefrischt werden.
Es gibt verschiedene Gegner, die durch einmaliges oder zweimaliges Treffen eliminiert werden. Größere und schießende Gegner müssen bis zu zehnmal getroffen werden. Der Endgegner in jedem Sektor ist nur an einer Stelle verwundbar. Diese Stelle blinkt bei Treffern auf.

Haben Sie alle Schiffe verloren, können Sie Ihren Namen, falls genug Punkte erreicht wurden, in die Highscoreliste eintragen und diese mit Druck auf F1 speichern.

Tower of Terror

Ziel des Spiels ist es, mit dem kleinen Ritter die Prinzessin aus dem Turm des vierten Levels zu retten.
Die Steuerung erfolgt komplett über den Joystick. Auf der rechten Seite befindet sich der Energiestatus des Ritters. Sinkt dieser auf den Nullpunkt, so verliert der Ritter eines seiner drei Leben.

Joystickbelegungen:
1. Feuerknopf:
Die aktulle Waffe wird in die Sichtrichtung des Ritter geworfen.

2.Joystick nach rechts/links:
Der Ritter bewegt sich in die jeweilige Richtung.

3. Joystick nach oben
Der Ritter springt auf der Stelle nach oben.

4. Joystick nach rechtsunten/unten/ linksunten:
Der Ritter kann so vor Vögeln oder Drachenodem in Deckung gehen oder Leitern nach unten kletten.

5. Joystick nach rechtsoben /linksoben:
Der Ritter führt einen Weitsprung aus. Stößt er dabei an die Decke, so prallt er senkrecht nach unten ab, ohne Schaden zu nehmen.

Tip: Schon während einer Sprungphase kann die nächste Sprungrichtung durch Joystickbewegung angegeben werden.
Fällt der Ritter aus größerer Höhe nach unten, so wird ihm entsprechend viel Energie abgezogen. Wird der Joystick während des Falls nach oben gedrückt, so kann der Ritter den Fall eventuell etwas abfedern.

Waffen:
Neben dem Schwert, das zur Grundausrüstung zählt, gibt es im Spiel zwei zusätzliche Waffen, die Axt und eine Lanze. Die Axt ist doppelt, die Lanze dreimal so effektiv, wie das Schwert!
Die Zusatzwaffen liegen an festgelegten Stellen im Turm.
In mehreren grauen Töpfen sind verschiedene Gegenstände versteckt. Durch Bewerfen der Töpfe gelangt man an den Inhalt.
Bei Verlust eines Lebens beginnt das Spiel am Anfang des aktuellen Levels; als Ausrüstung bekommt der Ritter dann wieder das Schwert.

Extras:
(blinkende Scheiben mit verschiedenen Buchstaben):
I: Invulnerability: Die Aura des Ritters beginnt zu pulsieren; er ist für kurze Zeit unverwundbar.
E: Energy: Der Energiebalken wird erhöht.
L: Live: Der Ritter erhält ein zusätzliches Leben.

Bedienungsanleitung:

▶ 1. Schalten Sie Ihren *C 64* und das Diskettenlaufwerk ein.

▶ 2. Legen Sie die Diskette mit der Vorderseite (Schreibschutzkerbe rechts) in Ihr Laufwerk.

▶ 3. Geben Sie dann ein :
LOAD "*",8,1

Nun wird automatisch das Startprogramm geladen. Folgen Sie ab jetzt den Anweisungen des Programms.

IMPRESSUM GOLDEN DISK 64

Verlag:
COMPUTEC Verlag Gmbh & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6, 8500 Nürnberg 1
Telefon 0911/45 74 00

FUN CLUB Mitgliedschaftsantrag an:
COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG, Vertriebsservice
Adresse wie oben
Club-Abonnement-Service: Telefon 0911/53 25-179

Vertrieb und Anzeigenverwaltung:
GONG Verlag GmbH (Adresse wie oben)

Diskette oder Programm defekt? Reklamationen schriftlich an:
COMPUTEC Verlag GmbH & Co KG, Reklamation
Adresse wie oben

Antwort auf technische Fragen durch:
COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG, Redaktion
Gufidaunerstraße 13, 8501 Schwarzenbruck
Telefon: 09128/13 715
HOTLINE Donnerstag 16.00 - 18.30 Uhr

Geschäftsführer: *Adolf Silbermann*

Chefredakteur: *Christian Geltenpoth*

Redaktion: *Walter Konrad, Thorsten Szameitat, Alexander Wiederhold, Dieter Kneffel, Oliver Menne, Stefan Gnad, Markus Gurnig, Mathias Ritz, Armin Rusniak, Thomas Wagner, Jürgen Schönhoefer, Klaus Söllner, Michael Hitschfel, Hans Ippisch, Thomas Borovskis, Armin Kramer, Oliver Baumgärtel, Christian Müller, Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt*

Produktionsleitung: *Matthias Kolb*

Bankverbindung:
Postgiro Nürnberg 20 30 53-859, BLZ 760 100 85

Grafik & Konzept: *Profund Werbung, Fürth/Stadeln*

Kopieren oder gewerbliche Nutzung nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verlag zulässig. Alle Programme unterliegen dem Copyright der COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG.

Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

GOLDEN DISK 64

GOLDEN DISK 64

GOLD Edition

Lethal Zone

Ein faszinierendes Ballerspiel mit automatenmäßigen Hintergrundgrafiken, fetzigen Sounds und vielen verrückten Gegnern.

Tough Guys

Besiegen Sie den Computer oder den zweiten Mann mit Geschick und Können. Ein Fehler wäre unverzeihlich für Ihre weitere Karriere.

Tower of Terrors

Hier wird selbst furchtlosen Spielern das Fürchten gelehrt! Bekämpfen Sie in vier Leveln Ritter und schreckliche Monster.

Eskimo Games

Kämpfen Sie in folgenden Disziplinen um Punkte: Schneeballschlacht, Iglu bauen, Eisbecher verkaufen und, und, und ...